Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

CAÇA AO PATO

MANUAL DE INSTRUÇÕES

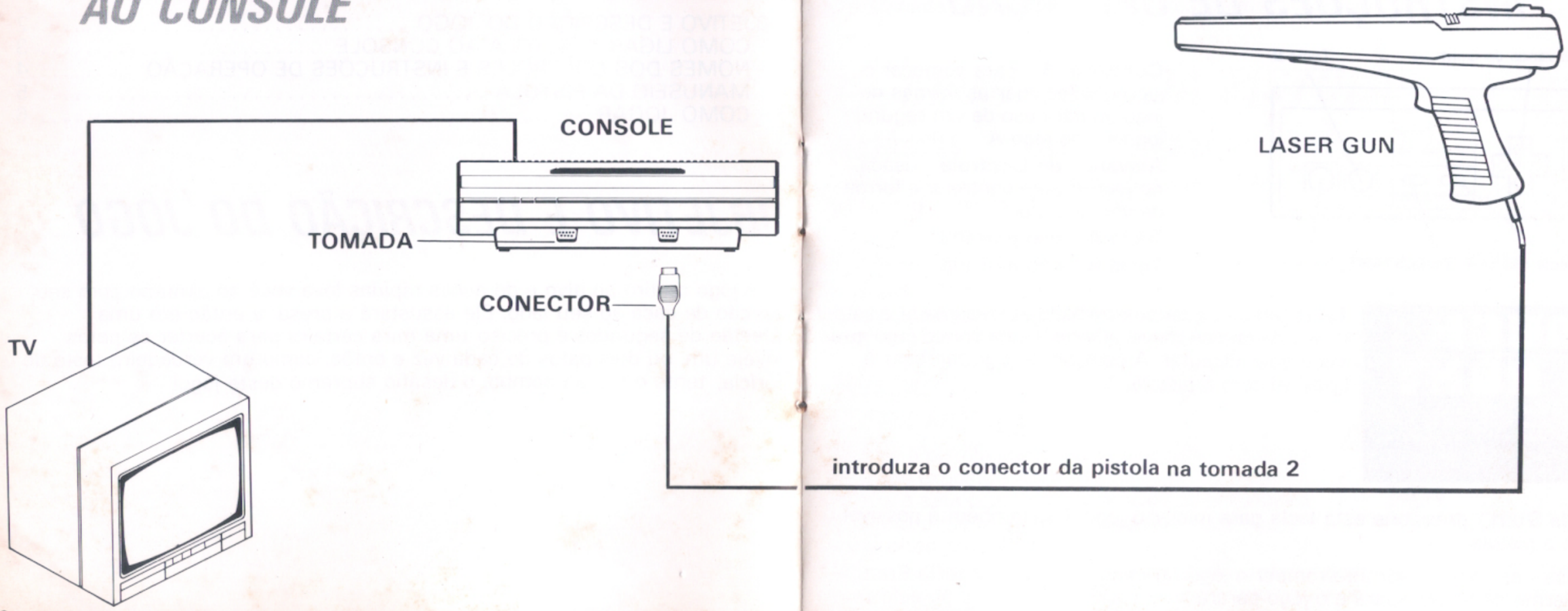
ÍNDICE

OBJETIVO E DESCRIÇÃO DO JOGO 2
1 - COMO LIGAR A PISTOLA AO CONSOLE 3
2 - NOMES DOS CONTROLES E INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO 4
3 - MANUSEIO DA PISTOLA 5
4 - COMO JOGAR 6

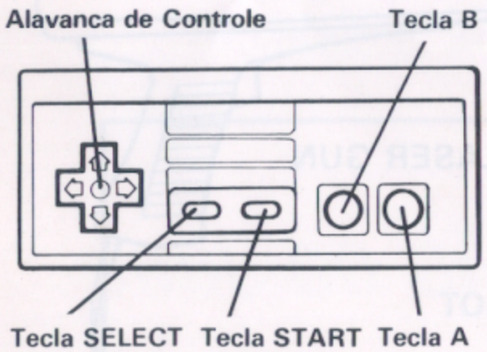
OBJETIVO E DESCRIÇÃO DO JOGO

Este jogo de tiro ao alvo e de ações rápidas leva você ao pântano com seu fiel cão de caça ao seu lado. Ele assustará a presa e então em uma questão de segundos é preciso uma mira certeira para acertar os patos. Alveje um ou dois patos de cada vez e então, como um verdadeiro teste de perícia, tente o tiro ao pombo, o desafio supremo deste jogo!

1 - COMO LIGAR A PISTOLA AO CONSOLE



2 - NOMES DOS CONTROLES E INSTRUÇÕES DE OPERAÇÃO

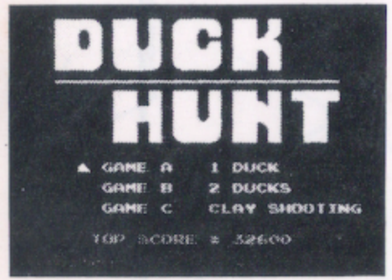


Controller 1 - para começar o jogo e selecionar as formas de jogo ou para uso de um segundo jogador no jogo A.

Alavanca de Controle - usada no jogo A para controlar a forma de vôo do pato.

Tecla A - não é usada

Tecla B - não é usada



Tecla Select - quando esta tecla é pressionada, a seta (→) na tela se move. Alinhe a seta com o jogo que você quer disputar. A seleção de jogo também é possível com a pistola.

Tecla Start - pressione esta tecla para iniciar o jogo. Isto também é possível com a pistola.

Pausa - se você quiser interromper o jogo no meio, pressione a tecla Start. O alarme de pausa soará e o jogo parará.

Pressione a tecla Start novamente quando você quiser continuar a jogar. O jogo recomeçará de onde você parou.

A pontuação máxima (top score) desaparecerá da tela se a tecla Reset for pressionada ou se o aparelho for desligado.

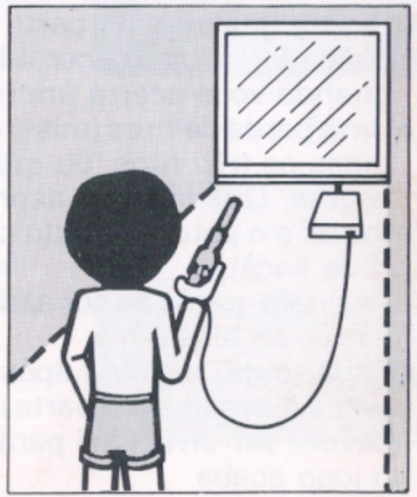
3 - MANUSEIO DA PISTOLA

DISTÂNCIA DE TIRO - APROXIMADAMENTE 1,80 m

A distância de tiro depende em certa medida do tamanho da tela.

AJUSTE DA TELA DE TV

A tela da TV deve ter seu contraste e brilho ajustado adequadamente para este jogo, caso contrário, os tiros podem não atingir os alvos.



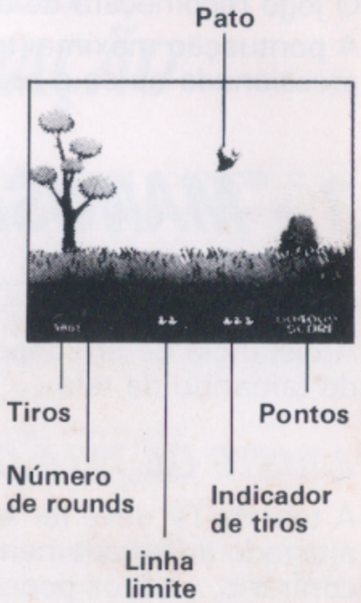
SELEÇÃO E INÍCIO DOS JOGOS COM A PISTOLA

Aponte a pistola para fora da tela com o cardápio de jogos exposto e atire. A seta (→) se moverá. Alinhe a seta com o jogo que você quiser jogar e atire em direção à tela. O jogo que você selecionou começará.

Algumas TVs podem não estar ajustadas adequadamente ao jogo. Ajuste os controles de sua TV caso o jogo não comece quando você atirar na tela.

4 - COMO JOGAR

GAME A:



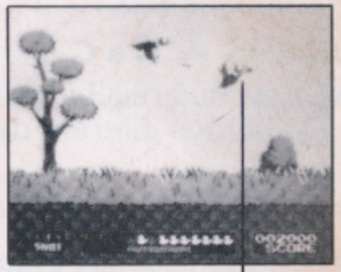
Neste jogo você caça um pato por vez.

- Quando seu cão acha um pato, ele late e pula no mato. Os patos então voam, um por vez (os patos voam em vários lugares).
- O pato voa em volta da tela por alguns segundos. Esta é uma chance. Mire e atire. Mas lembre-se que você só tem três tiros.
- O pato que pisa na parte inferior da tela é o indicador de tiros acertados. Ele fica vermelho quando você acerta um tiro.
- Uma perda de tiros (miss) ocorre quando se erra todos os três tiros, ou quando o tempo se esgota. Quando isso acontece, a cor do céu muda e o pato escapa (o cachorro sai do mato e ri de você).
- Às vezes, patos de cor azul ou vermelho pálido aparecem. Você ganha pontos extras se alvejá-los.
- Cada round termina após dez patos terem saído voando do mato. A linha limite (pass line) na parte inferior da tela indica o número mínimo de patos que devem ser alvejados para se poder ir ao próximo round. Caso contrário, o jogo acaba.
- Os patos voam mais rápido e seu número na linha limite (pass line) aumenta quando você passa para os rounds seguintes.

2 JOGADORES:

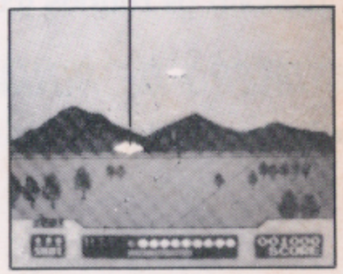
O jogo A também pode ser jogado por dois jogadores.
Um é o caçador. O outro controla o vôo dos pássaros horizontal e verticalmente através da alavanca de controle, tentando evitar os tiros do caçador até a cor do céu mudar (os patos escapam automaticamente quando a cor do céu muda).

Jogo B (Caça do Pato)
Neste jogo, dois pássaros voam ao mesmo tempo. O jogo é igual ao Jogo A, mas a cor do céu não muda. Este jogo só pode ser jogado por uma pessoa.



Jogo C (Tiro ao Pombo)
Este jogo é uma versão de caça ao pombo.

- Os pombos saltam e voam para longe dois de cada vez. Mire cuidadosamente e atire.
- Os pombos, ao voar, tornam-se pequenos rapidamente. É fácil alvejá-los quando eles estão perto.
- Como nos jogos A e B, a linha limite (pass line) indica a pontuação mínima necessária para ir ao próximo round. O jogo acaba quando esse mínimo não é atingido.



TIROS:

JOGO A ..... Três tiros por pato
JOGO B ..... Três tiros por dois patos
JOGO C ..... Três tiros por dois pombos

PONTUAÇÃO:

JOGOS A, B e C

- Os pontos recebidos aparecem na tela sempre que o alvo é atingido. Os pontos diferem dependendo do round.

PASSAGEM PARA O PRÓXIMO ROUND:

- Se o indicador de patos alvejados chegar à linha limite no final do round, você avança para o próximo round; senão, o jogo acaba.
- A pontuação mínima na linha limite aumenta gradualmente conforme passam os rounds (começando do décimo round).

NUMERO DE ROUNDS:

- O número de rounds é indicado por "R = ".